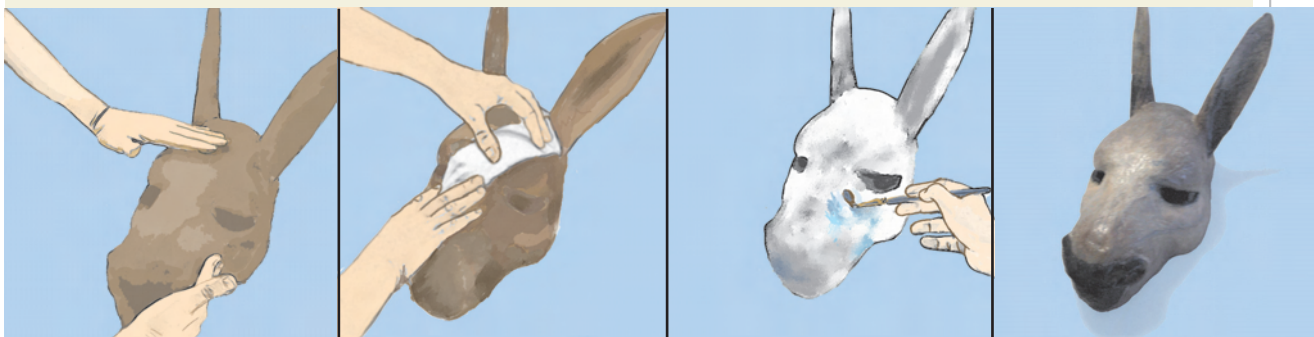


Σχεδιασμός ενδύματος και μόδα

ΕΡΓΑΣΙΕΣ

1. Να σχεδιάσετε μια ολοκληρωμένη ενδυμασία επιλέγοντας ένα από τα θέματα: γεωμετρικά σχήματα, φύση, όνειρο. Να δουλέψετε το θέμα σας και με τους τρεις παρακάτω τρόπους: α) σκισάrouμε με μολύβι, β) σχεδιάζουμε και χρωματίζουμε, γ) σχεδιάζουμε κάθε μέρος του ενδύματος επάνω σε φύλλα περιοδικών, που έχουμε επιλέξει για το χρώμα τους, τα κόβουμε και τα συναρμολογούμε κολλώντας τα επάνω στο χαρτί.

2. Να κατασκευάσετε μια θεατρική μάσκα ακολουθώντας την παρακάτω διαδικασία: α) πλάθουμε με πηλό ένα προσωπίο, β) το διατηρούμε υγρό απλώνοντας επάνω του σελοφάν και μετά κολλάμε αλληπάλληλες στρώσεις από λωρίδες χαρτιού, γ) αφαιρούμε το μέρος με τα χαρτιά, που θα είναι η μάσκα και αφού στεγνώσει ανοίγουμε τρύπες για μάτια, στόμα, μύτη και σχηματοποιούμε (κόβοντας με το ψαλίδι) το εξωτερικό περίγραμμα της μάσκας, δ) ζωγραφίζουμε και διακοσμούμε.



3. Να σχεδιάσετε ένα κόσμημα διαλέγοντας ένα από τα θέματα: αγάπη, ειρήνη, νερό, αθλητισμός, γιορτή, φωτιά.

4. Να συλλέξετε διάφορα υλικά από την φύση και το περιβάλλον σας και να φτιάξετε ένα κόσμημα.

ΥΛΙΚΑ

1. Σχεδίου και ζωγραφικής: μπλοκ σχεδίου, μολύβια B, 2B, γόμα, ξύστρα, μπλοκ ακουαρέλας, μαρκαδόροι, ξυλομπογιές, ακουαρέλες, μπλοκ σινικής, χρωματιστά μελάνια, πένες, πινέλα.

2. Για κολάζ και κατασκευή μάσκας: περιοδικά, εφημερίδες, κόλλα, ψαλίδι.

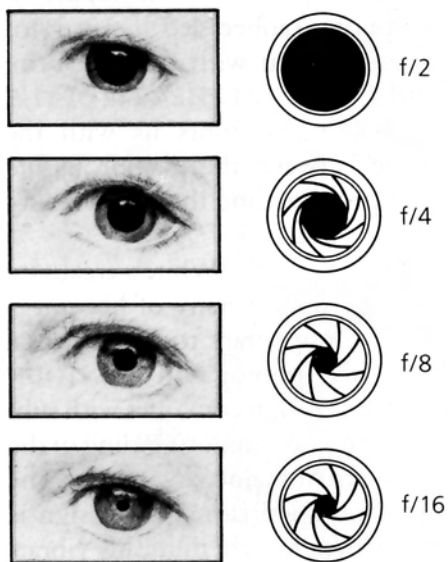
3. Για κοσμήματα: κοχύλια, ξυλαράκια, μικρά πολύχρωμα λιθαράκια, φτερά, ξηραμένοι καρποί και φύλλα, σύρμα, κλωστές, σχοινιά, χάντρες, κουμπιά, μικρά κομμάτια υφάσματος και δέρματος, τανάλια.



1.1.α. Η φωτογραφική μηχανή



1. Το ανθρώπινο μάτι και η φωτογραφική μηχανή.



2. Η κόρη του ματιού μας και το διάφραγμα.

Η φωτογραφική μηχανή μοιάζει με το ανθρώπινο μάτι (Εικ.1). Ο μηχανισμός του διαφράγματος που υπάρχει στον φακό της μηχανής λειτουργεί όπως η κόρη του ματιού μας (Εικ.2). Στο πολύ φως η κόρη μικραίνει, κάτι που με τον κατάλληλο χειρισμό πρέπει να συμβεί και στη μηχανή. Η διαφορά είναι ότι, ενώ στο μάτι εισέρχεται μια συνεχής ροή από διαφορετικές εικόνες, που ερμηνεύονται από το ανθρώπινο μυαλό, η φωτογραφική μηχανή καταγράφει στο φωτοευαίσθητο φιλμ μόνο μια φωτογραφία κάθε φορά.

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας τελειοποίησε την φωτογραφική μηχανή, που σήμερα έχει δυο μορφές: **τη συμβατική (αναλογική)** και **την ψηφιακή**. Και οι δυο λειτουργούν με τις ίδιες οπτικές αρχές και έχουν περίπου τα ίδια εξαρτήματα: α) το σκοτεινό κουτί μέσα στο οποίο δημιουργείται το αντεστραμμένο είδωλο, β) τον χώρο όπου τοποθετείται το φιλμ, γ) τον φακό που εστιάζει στο θέμα και δ) το κλείστρο που ρυθμίζει τον χρόνο έκθεσης του φιλμ στο φως.

1.1.β. Πώς δημιουργείται η φωτογραφία

α) Λήψη: με το πάτημα του κουμπιού της μηχανής, επάνω στο φωτογραφικό φιλμ εγγράφεται το αρνητικό είδωλο του αντικειμένου που φωτογραφίζουμε. Το φιλμ που χρησιμοποιούν οι συμβατικές μηχανές είναι μια φωτοευαίσθητη επιφάνεια. Στις ψηφιακές μηχανές δεν χρησιμοποιείται φιλμ αλλά η εικόνα εγγράφεται ψηφιακά σε κάποιο είδος αποθηκευτικού μέσου.

β) Εμφάνιση: το φιλμ, αφού αφαιρεθεί από τη μηχανή, τίθεται σε επεξεργασία με χημικά σε σκοτεινό εργαστήριο, ώστε να σταθεροποιηθεί και να μην επηρεάζεται πλέον από το εξωτερικό φως.

γ) Εκτύπωση: το φιλμ προβάλλεται επάνω στο φωτογραφικό χαρτί, όπου μετά από διάφορες επεξεργασίες εμφανίζεται η θετική εικόνα του αντικειμένου. Στις ψηφιακές φωτογραφίες, ο ηλεκτρονικός υπολογιστής κάνει την αποτύπωση και την επεξεργασία της εικόνας και ο εκτυπωτής την εμφανίζει σε ειδικό χαρτί.

1.1.γ. Το φως στην φωτογραφία

Για να τραβήξουμε μια φωτογραφία παρατηρούμε αρχικά πώς φωτίζεται το θέμα. Αν υπάρχει πολύ φως, έχουμε δυνατά κόντράστ* με μια σκληρή αίσθηση (Εικ.3), αν υπάρχει λίγο, έχουμε συγγενικούς τόνους που δημιουργούν μια ατμοσφαιρική αίσθηση (Εικ.4). Ο μηχανισμός που διαθέτει ο φωτογράφος για τον έλεγχο της ποσότητας του φωτός που θα φτάσει στο φιλμ είναι ο συνδυασμός διαφράγματος και ταχύτητας κλείστρου, που δίνει το σωστό χρόνο έκθεσης του φιλμ στο φως.

Φωτογραφία



Στην φωτογράφιση πρέπει να προσέξουμε: α) την ποσότητα του φωτός που πέφτει στο θέμα μας, ώστε να μην είναι υπερφωτισμένο ή υποφωτισμένο, β) την ποιότητα του φωτός, δηλαδή αν είναι φυσικό ή τεχνητό (Εικ.5, 6), γ) την κατεύθυνση του φωτισμού, δηλαδή αν το φως έρχεται από πλάγια, επάνω, κάτω, εμπρός ή πίσω από το αντικείμενο (Εικ.7, 8, 9, 10).

Το φως παίζει επίσης βασικό ρόλο στη διαδικασία εκτύπωσης της φωτογραφίας.



Συγκρίνοντας τις φωτογραφίες 5 και 6 σκεφτείτε τι αίσθηση μπορεί να δημιουργεί το φυσικό φως και τι αίσθηση το τεχνητό.

Πώς παρουσιάζεται το πρόσωπο του παιδιού στις φωτογραφίες 7, 8, 9 και 10; Τι έκφραση παίρνει στην κάθε μια και πού οφείλεται;

Πώς αποδίδουμε το κοντράστ στη ζωγραφική;

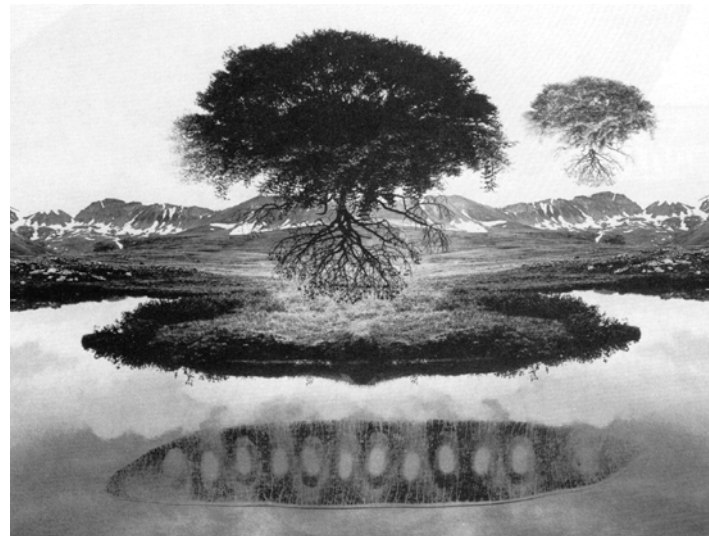
Ξεφυλλίστε το βιβλίο σας και βρείτε έργα ατμοσφαιρικής ζωγραφικής.



Φωτογραφία

1.1.δ. Οι τεχνικές της φωτογραφίας

Η φωτογραφική μηχανή μπορεί να δώσει μια εικόνα της πραγματικότητας αλλά δεν μπορεί να δημιουργήσει μια λογικά και αισθητικά συγκροτημένη σύνθεση. Τη δυνατότητα αυτή την έχει μόνο ο φωτογράφος, που με βάση το περιεχόμενο της φωτογραφίας επιλέγει και την ανάλογη τεχνική, όπως: **Το στιγμιαίο καδράρισμα κατά τη λήψη** με το οποίο απομονώνεται και φωτογραφίζεται γρήγορα το θέμα (Εικ.11). **Το σημείο παρατήρησης κατά τη λήψη**, που όταν αλλάζει, μεταβάλλεται και ο τρόπος απεικόνισης του θέματος (Εικ.12.α, 12.β). **Η απόδοση της κίνησης** επιτυγχάνεται με την επιλογή μικρής ταχύτητας του κλείστρου (Εικ.13). **Το πάγωμα της κίνησης** επιτυγχάνεται με τη μεγάλη ταχύτητα του κλείστρου (Εικ.14). **Το βάθος πεδίου** είναι η ευκρίνεια σε κοντινά και μακρινά αντικείμενα και επιτυγχάνεται με μικρό διάφραγμα (Εικ.15). Μεγαλώνοντας το διάφραγμα εστιάζουμε στο πλάνο που θέλουμε να είναι ευκρινές. **Οι επεξεργασίες στην εκτύπωση**, όπως οι πολλαπλές εκτυπώσεις διαφορετικών αρνητικών, μπορούν να δημιουργήσουν μια καινούρια, εξωπραγματική εικόνα (Εικ.16).



16. Ούλσμαν, «Δέντρο που αιωρείται», 1969.

Γνωρίζοντας τις τεχνικές και ό,τι σχετίζεται με την φωτογραφία, τι νομίζετε ότι παίζει τελικά το σπουδαιότερο ρόλο σε μια καλλιτεχνική φωτογραφία, μια αναμνηστική και μια ειδησεογραφική;